

# Tudor-Constantin STOICA (6965) - Snake pe LCD

Autorul poate fi contactat la adresa: **Login pentru adresa**

## Introducere

Proiectul consta in implementarea unui joc Snake pe display de tip Nokia 3310. Jocul va avea diferite niveluri in care viteza sarpelui va varia, exact ca in jocul clasic. Scopul jocului este de a aduna cat mai multe puncte fara a te lovi de pereti sau de tine. Ideea pentru acest proiect mi-a venit in timpul laboratorului 5, acest joc avand ca utilitatea principala distractia si relaxarea.

## Descriere generală



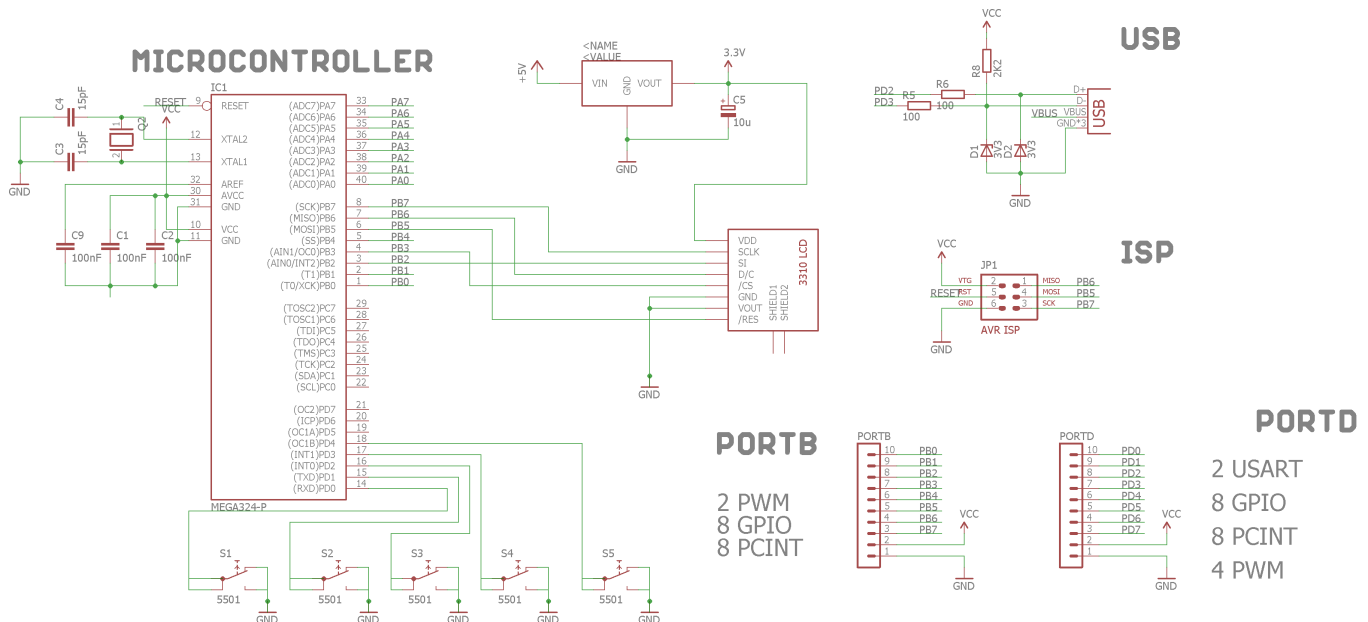
Modul de functionare:

Jucatorul va avea un buton de start si 4 butoane pentru miscare, avand la inceput de ales intre tipuri diferite de dificultate. Jocul va avea acelasi comportament ca cel clasic, cand te vei lovi de ceva jocul se va opri si va afisa scorul obtinut, cu posibilitatea de a incepe unul nou.

## Hardware Design

Lista de piese:

1. Display LCD
2. Microcontroller
3. Cablu de alimentare
4. Rezistente
5. Butoane
6. LED-uri
7. Condensatori



## Software Design

Mediul de dezvoltare:

- Programmers Notepad [WinAvr]
- BootloaderHID

Biblioteci:

- <avr/io.h>
- <stdlib.h>
- <util/delay.h>
- <stdio.h>
- <avr/pgmspace.h>
- <avr/interrupt.h>

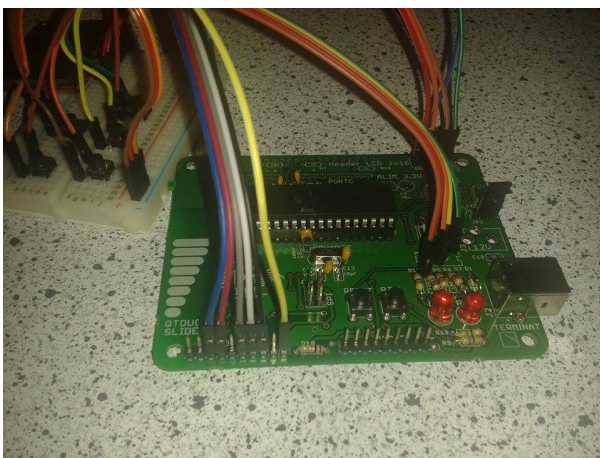
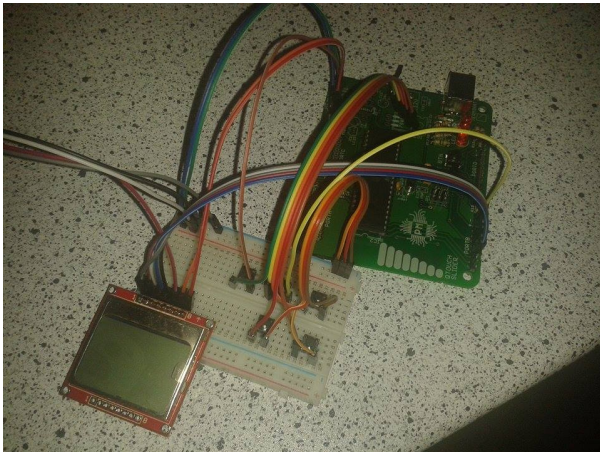
Surse:

- snake.c
- lcd.c

Algoritmi folositi:

- snake advance → miscarea acestuia la fiecare pas in functie de directie

## Rezultate Obținute



## Concluzii

## Download

[335ca\\_tudor\\_stoica\\_constantin\\_proiectpm.zip](#)

## Jurnal

Puteți avea și o secțiune de jurnal în care să poată urmări asistentul de proiect progresul proiectului.

## Bibliografie/Resurse

Listă cu documente, datasheet-uri, resurse Internet folosite, eventual grupate pe **Resurse Software** și **Resurse Hardware**.

- Documentația în format [PDF](#)

From:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/> - **CS Open CourseWare**

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2017/cdobromir/snakemaster>



Last update: **2021/04/14 15:07**